BIOHAZARD

ART BOOK



「アフリカ・キジュジュ自治区」イメージボード。
乾いた空気感、舞いあがる砂埃。このステージから新しい恐怖が幕を開ける。



[Creator's Statement]

■すべては始まりへ

人類発祥の地とも云われている、母なる大地アフリカ。バイオハザード最新作は意外な場所が舞台に選ばれたものだと驚かれたファンの方も多いのではないでしょうか。ナンバリングタイトルの5作目を制作するにあたって、我々はまずシナリオの時間軸をひとつ前に進めることを決断しました。そして、クリスとウェスカーという二人の対立軸を礎としながら、もはやサバイバルホラーというジャンルでは括れない大きなスケールを掲げてゲームの開発を始めました。

思えば、バイオハザード4の開発が終盤に差し掛かった2004年ごろから極僅かのスタッフで制作準備を始めました。そして2005年になって小さなチームを構成することとなり、竹内や安保のように"初代バイオハザードスタッフ"もチームに加わっていきました。始まりに立ち返ることをまるでテーマにしたかのような編成ですが、この辺りが最初期のメンバーといえるでしょう。

始まりということで、いままで深く掘り下げることのなかった"始祖ウィルス"の存在にも今回は深く係わることになります。まさしくバイオハザードの始祖たるべき存在であり、本作にも登場するオズウェル・E・スペンサーがこのウィルスを発見することによって、全ては始まるわけなのです。

さて、振り返れば開発に着手して既に4年。記憶を辿るのも危うくなるような時間が流れていたわけですが、様々なエピソードを思い起こすことで"バイオハザード5とは何か?"ということを考えていただければと思います。

■光と闇の境界

TVゲーム開発の歴史とはグラフィック開発の歴史でもあり、20年前と現在とでは表現能力は格段に上がっています。例えばバイオハザード5の開発にあたっても、こんなことがありました。まだ開発のごく初期段階に、実験的にオーバースペックでプロトタイプを制作して、映像表現を研究していた時期がありました。この時期に、この映像をゲームとして動かすことができるようになると信じていたスタッフが果たして何人いたでしょう。しかし、スタッフの様々な工夫が実を結び、2008年が明ける頃には処理落ちもほとんどない状態でゲームを遊べる段階にまで至りました。このようにゲームにおけるグラフィック技術もまた日進月歩で開発されているのです。

さて、本作の特徴として挙げられるものに「光と影の表現」があります。通常ホラーというものは暗いところが舞台という定説が存在しますが、敢えてそこから踏み出して、アフリカらしさを前面に押し出しました。暗がりに潜む恐怖を描く手法は出し尽くした感があるので、より困難だと思われる表現に挑戦したわけです。

アフリカの光=太陽の光が舞台に差し込むことで、キジュジュの街を描きこむ情報量は格段に増えることになるのです。しかしながら、その情報量が架空の街に説得性を与え、現実感の中で臨場感を高めていくことができるのです。そして、光と影を丹念に描くことによって生まれる恐怖、そのコントラストが黒一色だった世界に明るさと色彩を生み出し、大幅に増加した情報による新しい恐怖を描くことができたのではないでしょうか。

■資格を持つ者たち

カプコンの開発スタッフの能力は非常に高いレベルにあると認識しています。本作ではその中でも選りすぐりのスタッフが集まったプロジェクトであると自負していますし、いま手にされているアートブックに掲載されている資料からもスタッフの力



量を理解していただけるのではないかと思います。多い時で100名を超える人数での制作となりましたが、本作の制作スタッフは実はそれだけではありません。

時には"映画のような映像である"と形容されることもありますが、我々は今回その言葉どおりの制作スタイルも取り入れました。すなわち、ハリウッドで映画製作に関わっているスタッフや会社に参加してもらうことでクオリティの底上げを狙ったのです。

メイキング映像などで目にした方もいるかもしれませんが、プリプロダクションの段階、すなわちイメージ画やビデオコンテから最終的な映像を把握しやすい制作方法を採用しました。そのため、高いモチベーションを維持して制作を最後まで行うことができていたと思います。

また機材も多岐に渡り、もはや必須項目であるモーションキャプチャーに関しても、実際にハリウッド映画を製作しているスタジオに依頼しました。カメラの数や収録範囲を従来のスタイルから大幅に広げ、ダイレクトな撮影を可能にしたり、フェイスアニメーションとボイス収録を同時に行い、シンクロの質を上げて違和感をなくす手法を開発したりもしました。また、今回最も挑戦的な手法として、バーチャルカメラの導入を試みました。これは非常に新しい技術で、モーションキャプチャーしたデータにカメラの動きをダイレクトに搭載することで、監督の意図したカメラワークを確認しながら何度でも制作することが可能となりました。また、センサーによってカメラ特有のブレも再現できるので、非常に臨場感のある映像を制作できました。

音楽面でも贅沢な挑戦を行いました。ハリウッドを代表する20世紀FOXによるビッグオーケストラでのBGM収録です。

100名を超える一流の音楽家たちが、まったく乱れることなく演奏を行う姿は驚愕です。まったくリハーサルもなく、楽譜を一度見ただけでここまで音を合わすことができるものなのかと、目の前で繰り広げられる音のサーカスに言葉もありませんでした。例えれば4年もの間、黙々とゲームの制作に打ち込む我々とは全く対極に位置する世界なのですから。

様々な立ち位置にいる人々が協力し、結集することで、本作のクオリティは格段に上がっていったように思います。

■新しい夜明け

開発スタッフにとっては、もしかしたらプロジェクトが無事に終了するまでは、長く苦しい暗闇での葛藤なのかもしれません。体力も気力も酷使して積み上げてきたタイトルなのです。タイトルに託す思いは人それぞれだと思うのですが、新しい夜明けを目指して疾走してきたスタッフにとって、それはもう目前なのではないかと思います。クリスがアフリカで見た夜明けの先に未来を眺望したように、この先にいくつもの夜明けを見ることができればと思います。

結果はユーザーのみなさんに委ね、いずれも真摯に受け取り、経緯を重視し、己が意欲を持ち上げつつも、更なる夜明けをこの先に手に入れることができれば、開発者にとっての本望なのかもしれません。

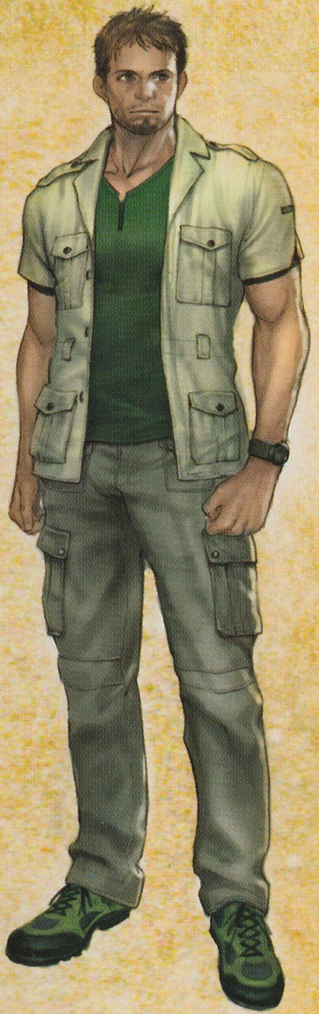
「バイオハザード5」プロデューサー
川田将央

[Character]

本作に登場するキャラクターたちの開発設定資料より抜粋。







Chris Redfield

クリス・レッドフィールド

本作の主人公。元ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.アルファチームの隊員。空軍に属していた経験もあり、様々な銃器はもちろん戦闘機まで操縦可能なエースだった。本作では、BSAAブラヴォーチームに所属。アルファチームのサポートとして現地に潜入する。



いくつものボディアーマー案。
段階ごとに試行錯誤の跡が見てとれる。





Sheva Alomar

シェバ・アローマ

BSAAブラヴォーチームに所属。現地調査のため、キジュジュ自治区に派遣される。クリスと合流し、行動を共にするパートナー。





シェバの設定ラフ画。
鉛筆で描かれたイラストは3Dとは違った印象で、
彼女の人物設定の原点が表れている。







タトゥー図案。
「Shujaa」とは恐怖を退ける英雄に与えられる呼称。



ドレッドヘアーに幾何学模様のニットや
天然石のアクセサリーを付けたアフリカンファッション。





ウェスカー詳細設定。
コートは機能性に優れた新素材、
ダンディズムに溢れている。





没設定となり
本編では見られない
革ジャケットスタイル。







Albert Wesker

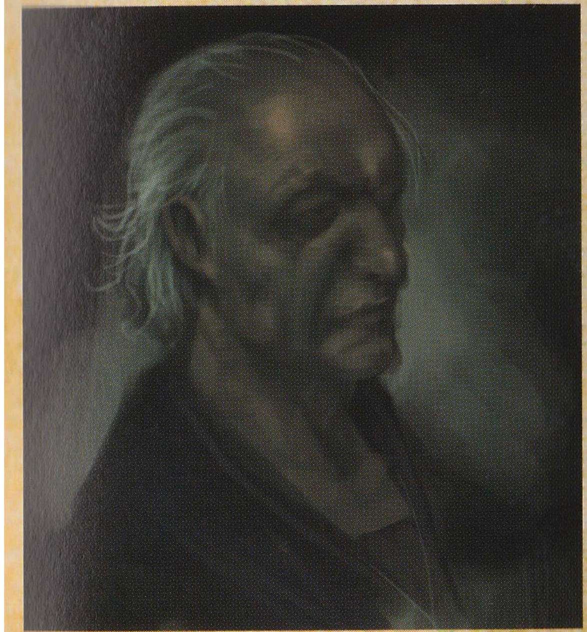
アルバート・ウェスカー

「洋館事件」以前から本作まで常に事件の陰で暗躍するクリスにとっての仇敵。謎のウィルスの投与により超人的能力を持ち、「世界のバランスを変える」という野望を秘めている。計算高く冷酷で、本心は決して人に悟らせない。

[Other]

その他のキャラクターたち。

BSAAロゴマーク。
左がクリスが所属する北米本部、
右がシェバが所属する西部アフリカ支部のもの。



オズウェル・E・スペンサー
大手製薬会社アンブレラ創始者の一人にしてかつての元帥。
自らの野望のためB.O.W.を開発、ウェスカー計画を実行した人物。
現在、消息不明。



リカルド・アーヴィング
BSAAのスポンサー企業、「トライセル」幹部。
B.O.W.の闇取引にも関わっている。



BSAAアルファチーム設定。
生物・科学兵器に対抗する
完全防備スタイル。

Majini

マジニ

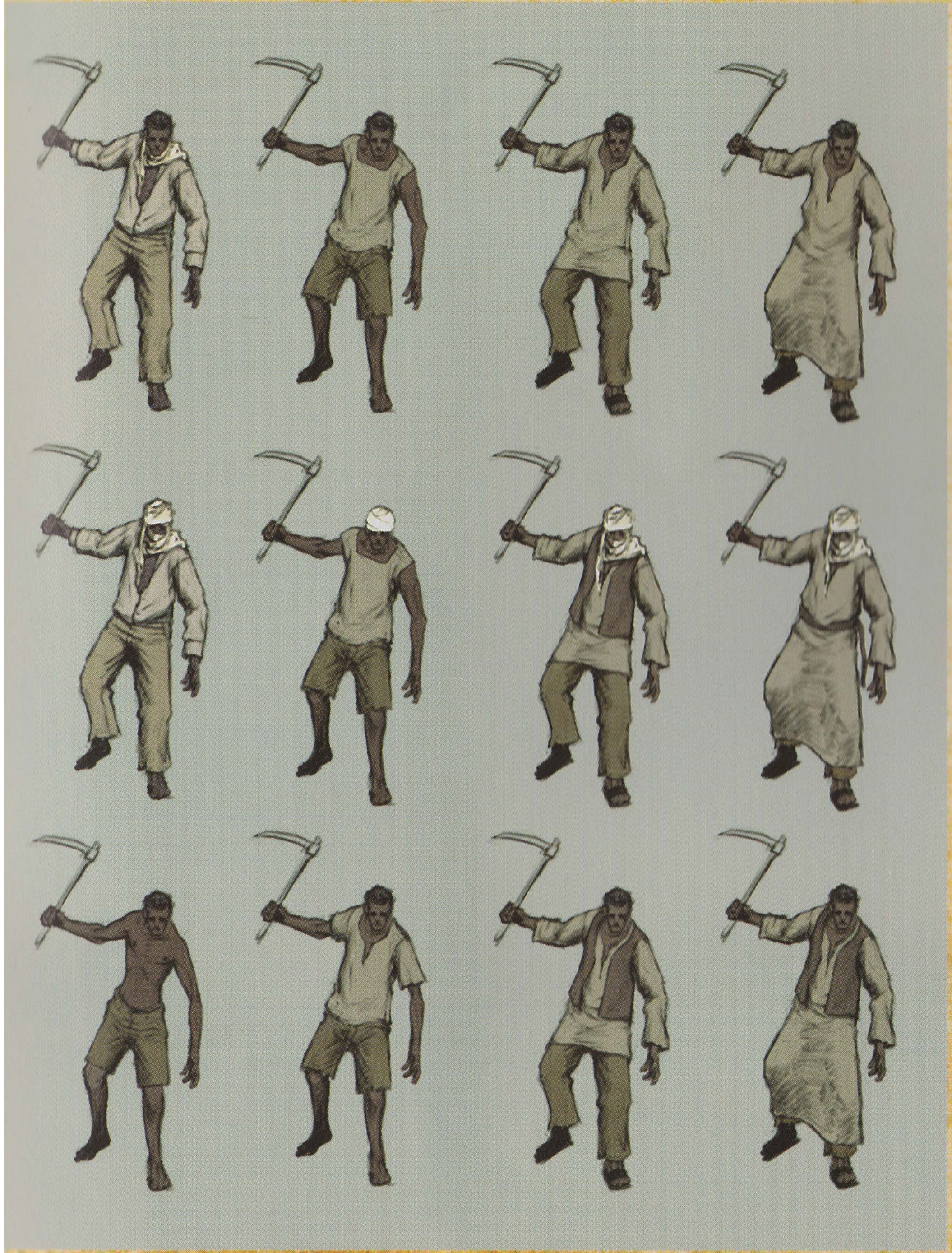
「マジニ」とは現地の言葉で「悪霊」の意。寄生生物兵器「プラーガ」に行動を支配され、人間を襲う。年齢性別職業など様々な、マジニ化したキジュジュ自治区市民の設定がされている。



口から触手を出すマジニ化した市民。

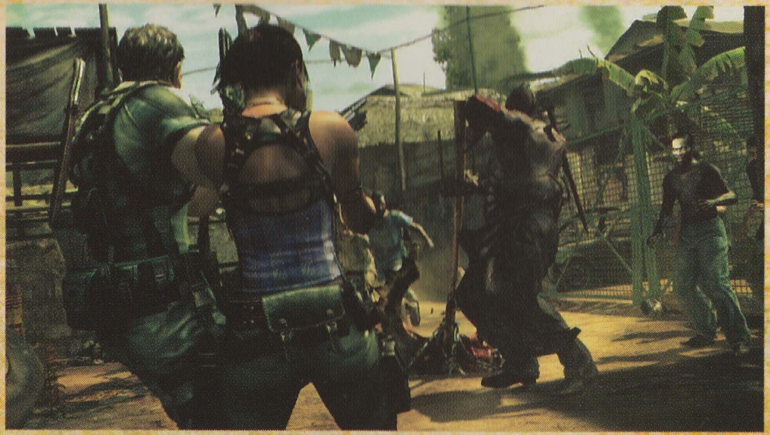








「処刑人マジニ」バリエーション

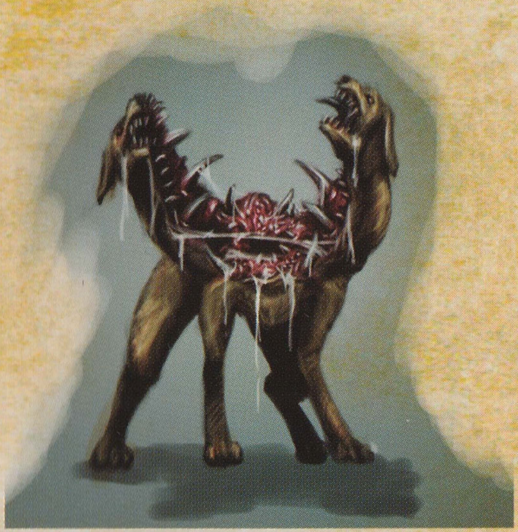


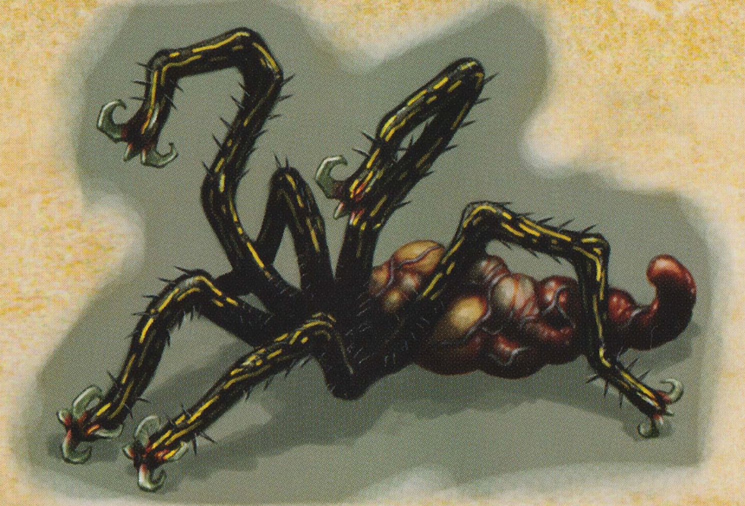
マジニ化した
市民バリエーション

Plaga

プラーガ

前作「バイオハザード4」より登場している寄生生物兵器。その名前はスペイン語で「疫病」を意味する「Las Plagas」に由来。宿主の知能を保ちながら、宿主をコントロールすることができる。

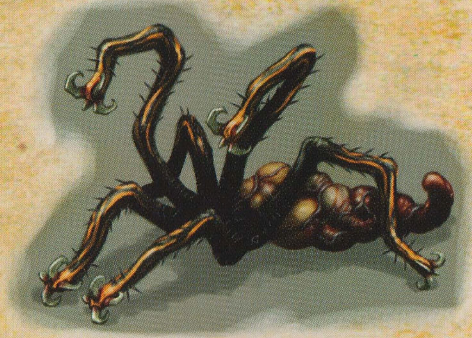


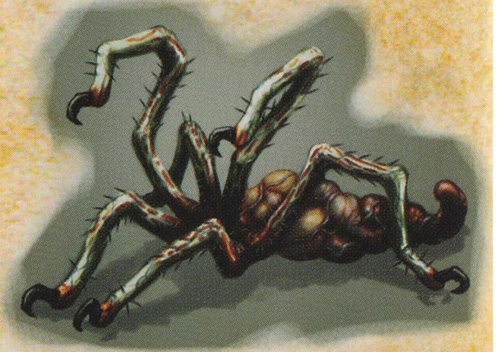


体内に取りこまれたプラーガが宿主から分離し、野生化した変異種。クモのような多脚が特徴で、狩りをする際にはその脚で獲物を絞め殺す。

右はプラーガに寄生された犬、下はT-ウィルスに感染し、ゾンビ化した犬の設定画。







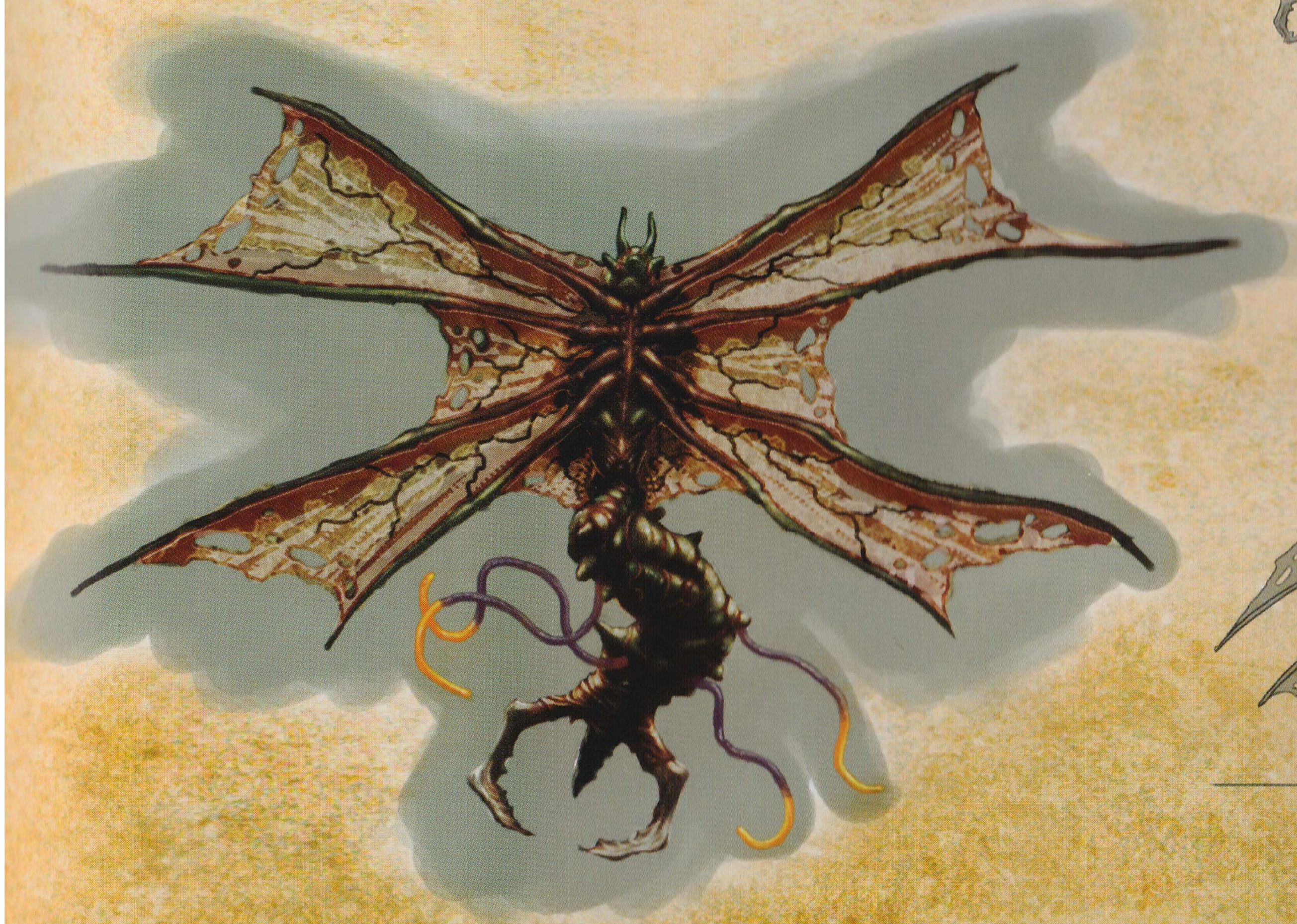




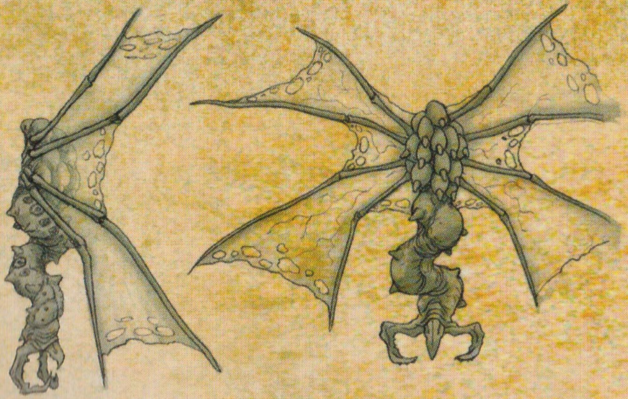
Kipepeco

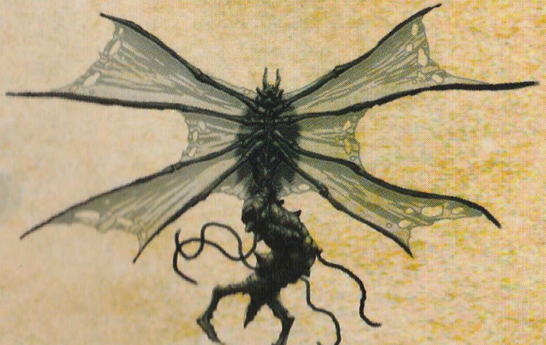
キペペオ

体内に取りこまれたプラーガが突然変異を起こした姿。本体に一定以上のダメージを受けると、体外に飛びだしてくる。飛行能力が最大の特徴で、大きな羽と長い尾部を持つ。



フラフラと浮遊する姿は敵意がないように見えるが、
尾部を首に巻きつけてくる攻撃は大変危険。







血管が透ける薄い羽、
ボディには肉の房がつらなり、
尾には鋭い爪を持つ。

Popokarimu

ポポカリム

コウモリにプラーガを寄生させ、開発された大型B.O.W.。素早さと狡猾さをあわせ持ち、飛行能力も有する強敵。



顔はまさにコウモリのそれ。
後部の尻尾に見える部分がプラーガ本体。



地上にいても素早く手ごわい。
浮腫が皮膚に浮かびあがり
グロテスクな様相。



Licker β

リッカーβ

突然変異で生まれたB.O.W.「リッカー」の発展型。長い舌、天井や壁に張りつく能力はオリジナルから継承されている。



人間の手が変異した姿がうかがえる手先、爪などの詳細設定。





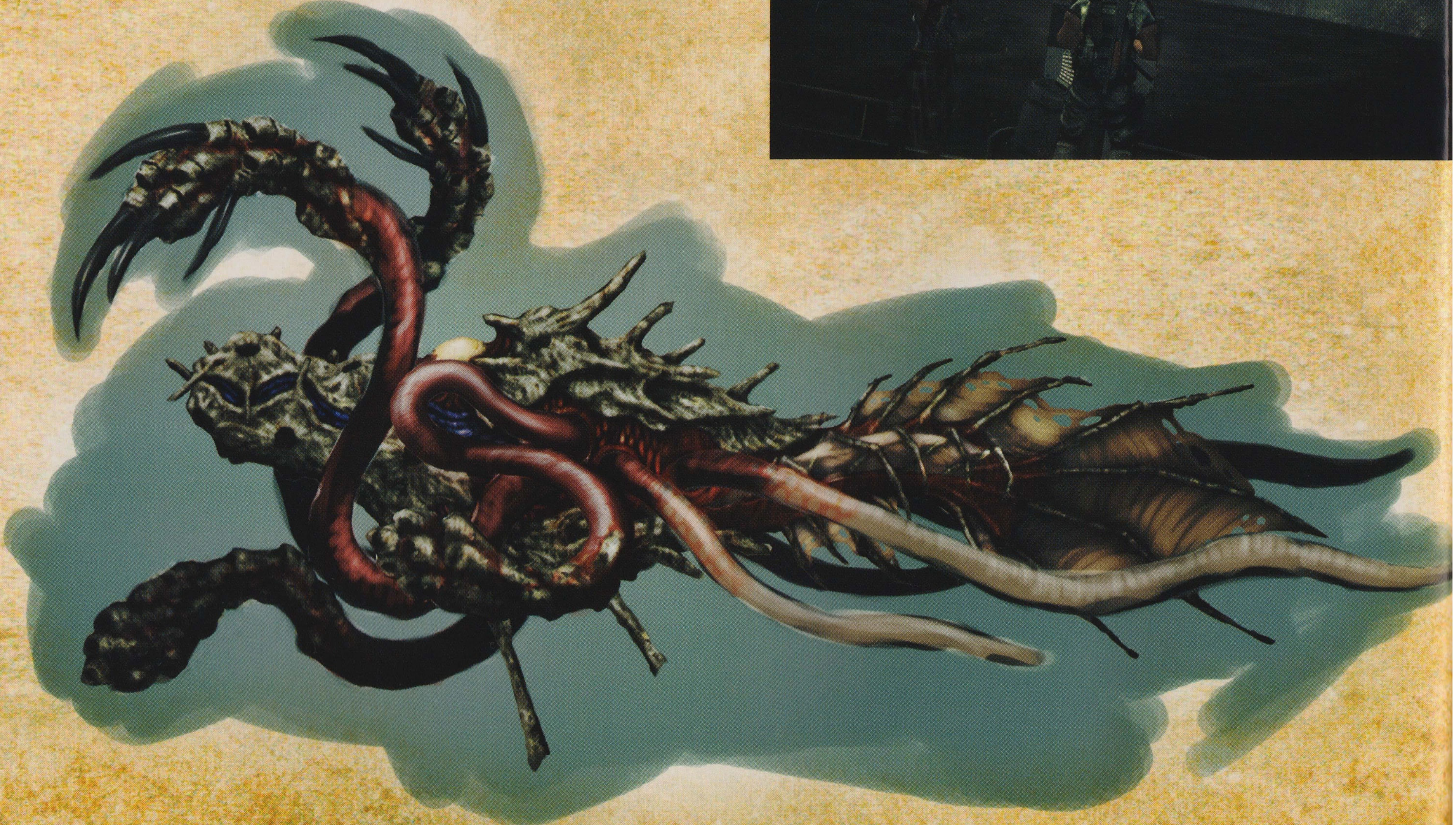
リッカーβの初期設定。
ここから改良が加えられ、ゲーム内に登場する完成型となった。

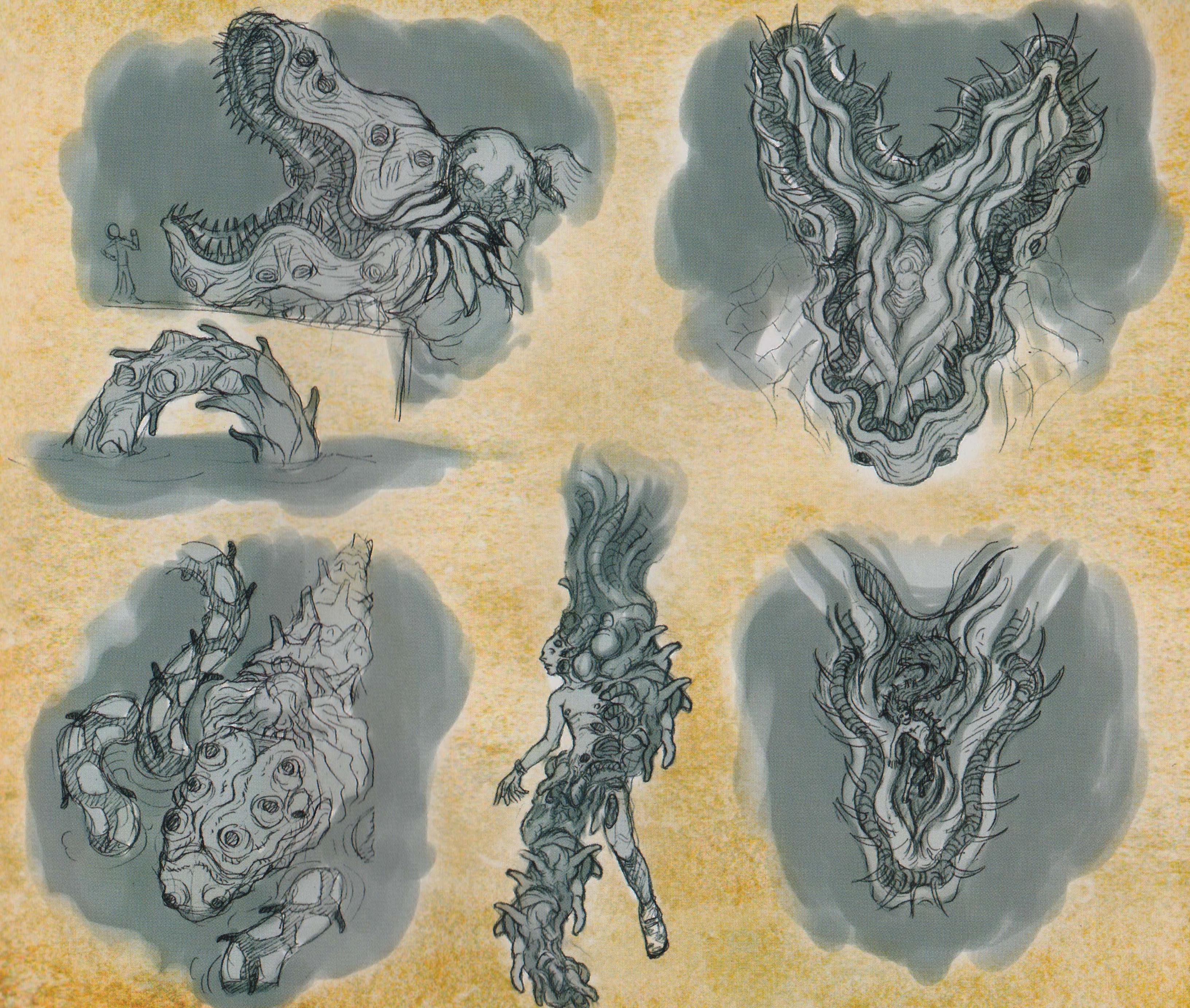
“Unknown”

巨大水棲型B.O.W.

プラーガに寄生された人間が醜く変形した、巨大なB.O.W.。おぞましい顔、大きな鰭や尾を持ち、何本もの巨大な触手が特徴的だ。







プラーガに寄生され、変形していく人間。口は3方に分かれ、かなり巨大である。

Uroboros

ウロボロス

不気味にうごめく触手で覆われた異形のクリーチャー。ウロボロス・ウィルスによって感染、周囲の有機物を取りこみながら成長する。







人間が取りこまれた姿。
まさに悪夢だ。



投与されたウィルスが適合せず暴走し、クリスたちに襲いかかるウロボロス。

[Stage Artwork]

開発途上で描きおこされたイメージボードをピックアップ。



荒れはてた薄暗い地下道。



大勢の観衆を前に処刑が執行される。



執拗にヘリコプターに襲いかかる飛行型B.O.W.。



襲われ、黒煙を上げるヘリコプター。助ける手立てはあるのか。





火山地帯に不時着したステルス機。



甲板を血に染める巡視艇。



静謐な遺跡。ここには何かがあるのだろうか。



バイオハザード5　アートブック

制作・発行元：カプコン　2009年3月5日発行

乱丁・落丁本は下記インフォメーション係までお問い合わせください。

カプコンオフィシャルショップ　e-CAPCOM　インフォメーション係

E-MAIL：info@e-capcom.com　TEL：03-3340-0725

営業時間：平日/10:00～12:00　13:00～17:30（土日祝日を除く）

※初期不良以外の取り替え対応はしておりません。

CAPCOM®